



**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MURDER
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI
DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME EDUKASI
PERMAINAN MISKIN PADA SISWA KELAS X IPS 2
DI MAN BANDA ACEH 1**

Cut Rika Putri¹, Hasmunir,² M. Yusuf Harun³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah

ABSTRAK

Metode game edukasi MISKIN dengan strategi pembelajaran MURDER hasil pengembangan pembelajaran yang bersifat edukatif dimana permainan tersebut membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; dan (4) Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan game edukasi permainan MISKIN. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 2 MAN Banda Aceh 1 berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes (*pre test dan post test*) hasil belajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru dan angket siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan (1) Persentase ketuntasan individual meningkat pada siklus I 30 siswa tuntas, siklus II 33 siswa tuntas, dan siklus III 35 siswa tuntas sedangkan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 60% menjadi 90%; (2) Aktivitas guru dan siswa siklus I sampai siklus III mencerminkan penerapan strategi pembelajaran; (3) Keterampilan guru mengelola pembelajaran meningkat, pada siklus I skor 2,46, siklus II 3 dan pada siklus III 3,26 dengan kategori baik; dan (4) Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menjawab strategi pembelajaran menarik, 86,1 persen siswa menjawab strategi pembelajaran masih baru dan soal evaluasi baik, 80,5 persen siswa menjawab materi pembelajaran menarik dan 88,8 persen siswa menjawab penampilan guru menarik, 91,6 persen siswa menjawab suasana kelas menyenangkan, materi dapat dipahami, menumbuhkan motivasi belajar, dan berminat mengikuti strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN.

Kata kunci: *MURDER, hasil belajar, game edukasi, MISKIN, geografi*

PENDAHULUAN

Strategi merupakan tata cara suatu usaha dalam proses pembelajaran antara guru dan murid untuk mencapai suatu tujuan. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu (Miarso dalam Warsita 2008:268).

Pembelajaran MURDER merupakan pembelajaran yang diadaptasi dari karya Bob Nelson "*The Complete Problem Solver*" yang merupakan gabungan dari beberapa kata yang meliputi: *Mood, Understand, Recall, Digest, Expand*, dan *Review* (Hakim dalam Sari, 2014). Pembelajaran Murder mengarahkan siswa kepada suatu keaktifan kognitif yang mengembangkan siswa kepada kecerdasan intelektual.

Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan penyajian materi kepada siswa (Suprihatiningrum, 2013:281). Metode merupakan cara untuk mengantarkan materi pelajaran mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, materi pelajaran merupakan salah satu pertimbangan guru dalam menentukan metode pembelajaran.

Pembelajaran Game Edukasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran sehingga memberi stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu kecerdasan (kognitif), emosi, dan psikomotorik (Haryanto dan Lakoro, 2012:43). Pembelajaran menggunakan Game Edukasi ini dapat berfungsi merangkap sebagai media pembelajaran yang efektif dan sebagai sarana hiburan.

John (2002:272) menyebutkan "Permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam".

Game Miskin adalah game dimana apabila seseorang ataupun kelompok yang bisa menjawab pertanyaan diperbolehkan mengambil kartu poin, akan tetapi apabila salah mengambil kartu yang bertuliskan Miskin maka kelompok tersebut nilainya dihapus, untuk memperoleh nilai lagi kelompok mengulangi permainan dari awal (Nisak, 2011:134).

Penelitian ini berlangsung di MAN Banda Aceh 1 merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang ada di Kota Banda Aceh. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti baik terhadap siswa maupun guru mata pelajaran Geografi, ada beberapa permasalahan yang muncul selama pembelajaran berlangsung di sekolah ini, diantaranya ketidaksesuaian model-model pembelajaran yang diterapkan dengan materi-materi pembelajaran yang ada, masih kurangnya pengembangan dan pemanfaatan alat dan bahan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kembangkan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran cenderung pasif saat berlangsung, serta guru hanya memberikan lembar kerja setelah materi dipaparkan di kelas dan belum maksimalnya refleksi dari guru pelajaran tersebut.

Berkaitan dengan masalah tersebut, dengan penggunaan strategi dan metode yang beragam tentunya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa termasuk halnya dalam mata pelajaran geografi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul penelitian yaitu: “Penerapan strategi pembelajaran MURDER terhadap hasil belajar geografi dengan menggunakan metode Game Edukasi Permainan Miskin pada siswa kelas X IPS 2 di MAN Banda Aceh 1”.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 2 MAN Banda Aceh 1 tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 36 orang yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 22 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes (*pre-test* dan *Post-test*), Observasi (Lembar pengamatan ketrampilan guru, aktivitas guru dan siswa), dan Angket. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan sesuai dengan data yang diperoleh untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN.

Analisis Hasil Belajar Siswa

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya secara individual jika mencapai ketuntasan belajar $\geq 2,67$ (Permendikbud no.104 tahun 2014) sehingga digunakan rumus:

$$KB = \frac{S_s}{S_m} \times 4$$

Dalam hal ini:

KB	= Ketuntasan Belajar
S_s	= Skor siswa
S_m	= Skor maksimum

4 = rentang penilaian menurut kurikulum 2013

Setiap siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika ada di dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya (Suryosubroto, 2009:77). Untuk mengetahui ketuntasan klasikal digunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dalam hal ini:

P	= Persentase yang dicari
F	= Frekuensi soal yang dijawab tuntas
N	= Jumlah keseluruhan soal
100%	= Bilangan tetap

Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dalam hal ini: P = Persentase yang dicari
 F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan
 N = Banyaknya aktivitas yang dilakukan
 100% = Bilangan tetap

Analisis Data Keterampilan Guru

Data keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sesuai yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:77), yaitu:

Skor 1,00-1,69 : kurang baik

Skor 1,70-2,59: sedang

Skor 2,60-3,50: baik

Skor 3,51-4,00 :baik sekali

Respon Siswa

Untuk mengetahui persentase respon siswa digunakan analisis statistik deskriptif persentase menurut Sudjana (2005:45):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dalam hal ini: P = Persentase yang dicari
 F = Frekuensi respon siswa
 N = Jumlah siswa
 100% = Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar klasikal dan individual siswa setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal sebesar 60 persen atau pada siklus I hanya 6 soal dari 10 soal yang dijawab tuntas oleh siswa. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pada siklus I ini masih banyak siswa yang hasil belajar secara klasikal masih belum tuntas. Pada siklus I dari 10 soal yang tidak tuntas, yaitu nomor 4, nomor 5, nomor 7, dan nomor 8.

Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN menunjukkan bahwa pada kegiatan awal dan kegiatan penutup aktivitas guru sudah sesuai dengan waktu ideal dalam RPP. Namun terdapat 4 kegiatan guru dalam kegiatan inti yang belum memenuhi waktu ideal yang telah direncanakan dalam RPP dan 1 aktivitas pada kegiatan akhir.

Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game

edukasi permainan MISKIN menunjukkan bahwa keterampilan guru pada kegiatan awal adalah 2,3 dengan kategori sedang. Dalam kegiatan inti keterampilan guru mendapat skor 3, dikategorikan baik. Kegiatan akhir keterampilan guru mendapat skor 2,6 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan dari 2 observer bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus I dikategorikan sedang dengan rata-rata 2,3.

Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar klasikal dan individual siswa setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN pada siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan setelah menggunakan strategi pembelajaran MURDER menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN. Ketuntasan secara klasikal sebesar 80 persen atau pada siklus II terdapat 8 soal dari 10 soal yang dijawab tuntas oleh siswa. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pada siklus II ini terdapat peningkatan dari siklus I, walaupun hasil belajar secara klasikal masih belum tuntas. Pada siklus II dari 10 soal yang tidak tuntas, yaitu nomor 7 dan nomor 8.

Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus II setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN menunjukkan bahwa pada aktivitas guru dan siswa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup aktivitas guru sudah terdapat beberapa aktivitas guru yang sesuai dengan waktu ideal dalam RPP. Adapun aktivitas guru dan siswa yang belum sesuai yaitu saat siswa dibagi kedalam beberapa kelompok mendemostrasikan permainan MISKIN.

Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus II

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus II setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN menunjukkan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini terlihat pada perolehan skor pada kegiatan awal adalah 3 dengan kategori baik. Dalam kegiatan inti keterampilan guru mendapat skor 3 dikategorikan baik. Kegiatan akhir keterampilan guru mendapat skor 3 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan dari 2 observer bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus II dikategorikan baik dengan rata-rata 3.

Hasil Belajar Siklus III

Hasil belajar klasikal dan individual siswa setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN pada siklus III menunjukkan bahwa persentase ketuntasan setelah menggunakan strategi pembelajaran MURDER menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN. Ketuntasan secara klasikal sebesar 90 persen atau pada siklus III terdapat 9 soal dari 10 soal yang dijawab tuntas oleh siswa. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pada siklus III ini terdapat peningkatan dan dikatakan tuntas secara individual dan klasikal.

Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus III setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN menunjukkan bahwa aktivitas siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pada aktivitas guru pada siklus III.

Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus III

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus II setelah penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN menunjukkan dapat dijelaskan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan pada siklus III. Hal ini terlihat pada perolehan skor pada kegiatan awal adalah 3 dengan kategori baik. Dalam kegiatan inti keterampilan guru mendapat skor 3,35 dikategorikan baik. Kegiatan akhir keterampilan guru mendapat skor 3,33 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan dari 2 observer bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus III dikategorikan baik dengan rata-rata 3,22. Hal ini menunjukkan guru mengalami peningkatan pada siklus III dari hasil siklus I dengan skor 2,3 kategori sedang dan siklus II dengan skor 3 kategori baik.

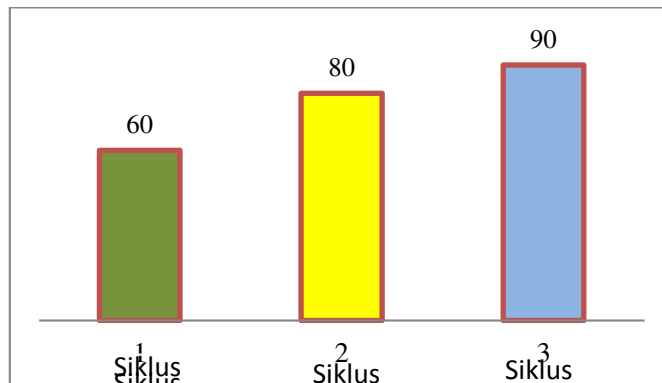
Respon Siswa

Analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran MURDER menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN sangat beragam.

Hasil Belajar Siswa

Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XIPS 2 MAN Banda Aceh 1 mengenai Menganalisis atmosfer serta unsur-unsur cuaca dan iklim. Secara individual siswa mengalami peningkatan hasil belajar ketuntasan individual dan klasikal dari siklus I, siklus II dan siklus III.

Hasil belajar ketuntasan individual pada siklus I yaitu terdapat 32 siswa dari 36 siswa yang tuntas secara individual dengan persentase 88,8 persen. Hasil belajar ketuntasan individual mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 34 siswa tuntas secara individual dengan persentase 94,4 persen. Hasil belajar ketuntasan individual mengalami peningkatan lagi pada siklus III yaitu 35 siswa tuntas secara individual dengan persentase 97,5 persen. Hasil belajar ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen dengan jumlah 4 soal yang tidak tuntas dari 10 soal kemudian siklus II mencapai 80 persen dengan jumlah 2 soal yang tidak tuntas dari 10 soal dan siklus III mencapai 90 persen dengan jumlah 1 soal yang tidak tuntas dari 10 soal. Adapun persentase ketuntasan klasikal pada siklus I, II dan III hasilnya seperti terlihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Grafik Ketuntasan Klasikal

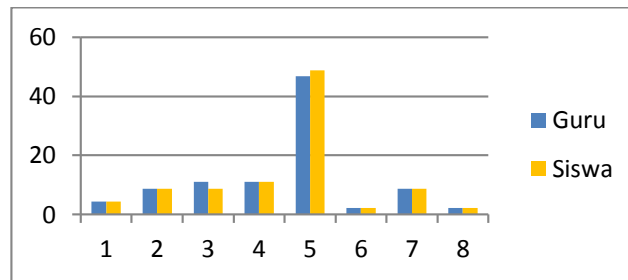
Berdasarkan Gambar 4.3 di atas dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I yang ditandai dengan diagram batang berwarna hijau, siklus II yang ditandai dengan diagram batang berwarna kuning, dan siklus III yang ditandai dengan diagram batang berwarna biru. Pada siklus I ketuntasan secara klasikal persentase mencapai 60 persen dari 10 soal ada 4 soal yang belum tuntas dijawab siswa yakni nomor 4 termasuk ke dalam tingkatan kognitif C_2 (memahami), soal nomor 5 termasuk ke dalam tingkatan kognitif C_3 (mengaplikasikan), soal nomor 7 dan soal nomor 8 termasuk ke dalam tingkatan kognitif C_4 (menganalisis). Siklus I dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh oleh siswa secara klasikal masih di bawah ketuntasan minimum klasikal yang ditetapkan yaitu ≥ 85 persen.

Pada siklus II ketuntasan secara klasikal mencapai 80 persen dari 10 soal hanya 2 soal yang belum tuntas yaitu soal nomor 5 dan 9. Soal nomor 5 dan soal nomor 9 termasuk ke dalam tingkatan kognitif C_3 (mengaplikasikan) dan nomor 9 soal ini termasuk ke dalam tingkatan C_5 kognitif (mengevaluasi). Siklus II dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh oleh siswa masih di bawah ketuntasan minimum klasikal yang ditetapkan yaitu 85 persen. Ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 80 persen.

Pada siklus III ketuntasan secara klasikal mengalami peningkatan yaitu mencapai 90 persen dari 10 soal hanya 1 soal yang belum tuntas yaitu soal nomor 5. Soal nomor 5 termasuk ke dalam tingkatan kognitif C_5 (mengevaluasi). Pada siklus III dikatakan hasil belajar siswa secara klasikal dikatakan tuntas karena persentase yang didapatkan di atas ketuntasan minimum klasikal yang ditetapkan yaitu ≥ 85 persen.

Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan diamati dengan menggunakan instrumen mulai dari siklus I hingga siklus III. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat pada Gambar 4.4.

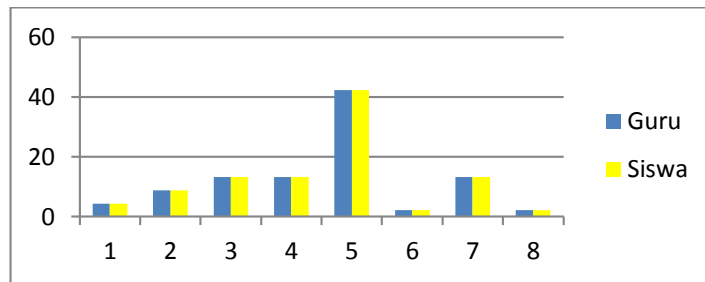


Gambar 4.4 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 4.4 menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan game edukasi permainan MISKIN pada siklus I. Pada aktivitas guru, ada 4 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP yaitu pada saat guru menyampaikan materi pelajaran tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 10 menit dengan persentase 11,1 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 12 menit dengan persentase 13,3 persen dan dikategorikan masih belum sesuai. Selanjutnya pada saat guru membagikan membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 14 menit dengan persentase 15,5 persen dengan kategori masih belum sesuai. Pada saat guru meminta siswa mendemonstrasikan permainan MISKIN menghabiskan waktu yaitu selama 40 menit dengan persentase 42,2 persen lebih dari waktu ideal yaitu 38 menit dengan persentase 40 persen dan pada saat guru menyimpulkan materi menghabiskan waktu yaitu selama 5 menit dengan persentase 5,5 persen lebih dari waktu ideal yaitu 3 menit dengan persentase 3,3 persen.

Pada aktivitas siswa, terdapat 3 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Aktivitas tersebut yaitu ketika siswa memperhatikan penjelasan guru tidak sesuai yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi tidak menghabiskan waktu yaitu 10 menit dengan persentase 11,1 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai dengan yang telah direncanakan. Selanjutnya saat pembagian kelompok tidak menghabiskan waktu sesuai yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 10 menit dengan persentase 11,1 persen sehingga juga masih dikategorikan belum sesuai dalam RPP. Jumlah waktu pada saat siswa mendemostrasikan permainan MISKIN banyak menghabiskan waktu yaitu selama 40 menit dengan persentase 44,4 persen lebih dari waktu ideal yaitu 38 menit dengan persentase 42,2 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai.

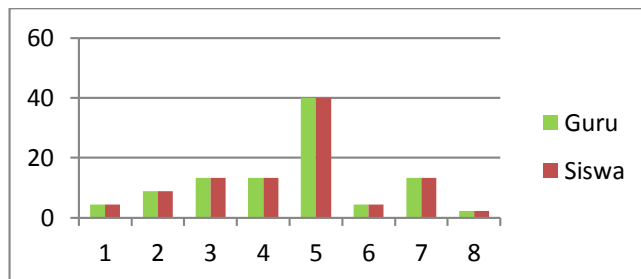
Aktivitas guru dan siswa pada siklus II secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.5 di atas dapat jelaskan bahwa pada siklus II rata-rata aktivitas guru dan siswa masih belum sesuai standar waktu yang tertera pada RPP. Hal ini terlihat pada tabel aktivitas guru dan siswa. Pada siklus kedua aktivitas guru, ada 2 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP yaitu pada saat guru membagi kelompok permainan MISKIN tidak menghabiskan waktu yang tertera pada RPP yaitu 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tapi hanya menghabiskan waktu 10 menit dengan persentase 11,1 persen dikategorikan masih belum sesuai dan siswa mendemonstrasikan permainan MISKIN menghabiskan waktu yaitu selama 40 menit dengan persentase 44,4 persen lebih dari waktu ideal yaitu 38 menit dengan persentase 42,2 persen.

Pada aktivitas siswa juga belum sesuai dengan standar waktu yang tertera pada RPP. Pada siklus II, juga terdapat 2 aktivitas siswa yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Aktivitas tersebut yaitu jumlah waktu pada saat guru membagikan kelompok permainan MISKIN tidak menghabiskan waktu yang tertera pada RPP yaitu 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu 8 menit dengan persentase 11,1 persen dan siswa mendemonstrasikan permainan MISKIN banyak menghabiskan waktu yaitu selama 40 menit dengan persentase 44,4 persen lebih dari waktu ideal yaitu 38 menit dengan persentase 42,2 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai. Dari Gambar 4.5 di atas dapat dijelaskan bahwa guru dan siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN.



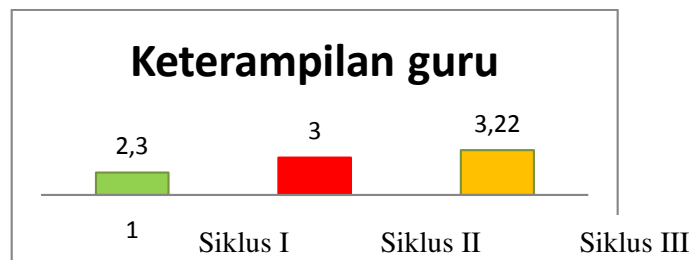
Gambar 4.6 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.6 dapat jelaskan bahwa pada siklus III rata-rata aktivitas guru dan siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP. Pada siklus kedua aktivitas guru dan siswa sudah meningkat, ini ditandai oleh sudah meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa yang sesuai

dengan persentase ideal. Dari Gambar 4.5 di atas dapat dijelaskan bahwa guru dan siswa sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN.

Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, II dan III dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN. Keterampilan guru pada ketiga siklus dapat dilihat pada yang secara rinci diperlihatkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 4.7 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran melalui strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN dikategorikan sedang (2,3) pada siklus I, dikategorikan baik (3) pada siklus II dan dikategorikan baik (3,22) pada siklus III. Dari Gambar 4.6 terlihat bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran melalui strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN.

Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN. Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 83,3 persen siswa mengatakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN masih baru dan sisanya setuju metode yang diberikan tidak baru yaitu 16,6 persen. Selanjutnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari melalui metode ini adalah 80,5 persen dan sisanya siswa tidak memahami materi yaitu 19,4 persen. Seluruh siswa mengatakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN sangat menarik dengan persentase 83,3 dan sisanya siswa menjawab tidak menarik 16,6. Salah satu kelebihan dari metode ini ialah membuat siswa

aktif dan berani untuk mengemukakan pendapat sebanyak 83,3 persen, dan sisanya 16,6 persen mengatakan tidak.

Respon siswa terhadap komponen pembelajaran sangat bervariasi. Hal ini terlihat pada respon siswa terhadap materi adalah 86,1 persen sedangkan sisanya mengatakan materi pembelajaran tidak menarik. Respon siswa terhadap soal evaluasi baik adalah 80,5 sedangkan sisanya mengatakan soal evaluasi pembelajaran tidak baik. Respon siswa terhadap suasana kelas menyenangkan adalah 91,6 persen sedangkan sisanya siswa yang menjawab kelas tidak menyenangkan adalah 8,3 persen. Selain itu, penampilan guru menarik siswa menjawab menarik sebanyak 88,8 persen dan sisanya mengatakan tidak menarik yaitu 11,1 persen. Siswa sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran ini pada pertemuan yang selanjutnya, hal ini terlihat pada tanggapan siswa, bahwa 80,5 persen siswa berminat untuk mengikuti pembelajaran ini pada pertemuan selanjutnya dan sisanya tidak yaitu 19,4 persen.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat diambil simpulan:

1. Dengan penerapan strategi pembelajaran MURDER untuk meningkatkan hasil belajar geografi dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN pada Siswa kelas X IPS 2 di MAN Banda Aceh 1 dalam pembelajaran Geografi dengan materi dampak perubahan iklim global, penelitian iklim dan pemanfaatannya. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individual, pada siklus I dari 36 siswa terdapat 32 siswa yang tuntas dan terdapat 4 siswa yang belum tuntas dan pada siklus II terjadi peningkatan, 334 siswa tuntas secara individual, dan siklus III 35 siswa tuntas secara individual. Ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80 persen dan di siklus III meningkat menjadi 90 persen.
2. Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus III telah mencerminkan penerapan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru dan siswa yang telah sesuai dengan waktu dan kriteria yang telah ditentukan. Aktivitas guru yang dominan adalah pada saat guru mengontrol demonstrasi permainan MISKIN atmosfer. Aktivitas siswa yang dominan adalah pada saat siswa mendemonstrasi permainan MISKIN atmosfer.
3. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN selama siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dapat dikategorikan sedang dengan perolehan skor rata-rata 2,3, siklus II meningkat dengan perolehan skor rata-rata 3 dengan dikategorikan baik dan siklus III meningkat dengan perolehan skor rata-rata 3,22 dengan dikategorikan baik.
4. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN

dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya persentase siswa yang berpendapat positif bahwa dengan belajar melalui menggunakan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dampak perubahan iklim global, penelitian iklim dan pemanfaatnya.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disarankan:

1. Mengingat strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran geografi khususnya materi dampak perubahan iklim global, penelitian iklim dan pemanfaatnya, maka disarankan kepada guru Geografi untuk menggunakan strategi ini pada materi-materi Geografi yang dianggap sesuai.
2. Disarankan kepada peneliti lain agar dapat mengvariasikan strategi pembelajaran MURDER dengan menggunakan metode game edukasi permainan MISKIN dengan materi pembelajaran lainnya baik materi geografi maupun materi bidang studi lainnya.
3. Diharapkan kepada pihak instansi terkait agar lebih banyak memberikan pelatihan dan penataran kepada guru seperti sekolah dan dinas pendidikan, dalam hal pemilihan strategi dan metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asani, D. (2012). *Efektifitas Strategi Pembelajaran MURDER Terhadap Partisipasi Dan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa SMA Negeri 1 Gombong Pada Mata Pelajaran Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret (UNS): Surakarta.* biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/.../SKRIPSI-DISKA.pdf
- Baharuddin dan Wahyuni, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wardiyatmoko, K. (2013). *Geografi Untuk Kelas SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.